



LAPORAN SKRIPSI

ANALISA SISTEM INFORMASI KOMPETISI SEPAK BOLA USIA 23 TAHUN DI BAWAH NAUNGAN PERSIKU KUDUS BERBASIS WEB

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

Disusun Oleh :

Nama : Arif Rahman
NIM : 2006 53 075
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik

UNIVERSITAS MURIA KUDUS
KUDUS
2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Arif Rahman
NIM : 2006 53 075
Judul Skripsi : Analisa Sistem Informasi Kompetisi Sepak Bola
Usia 23 Tahun di Bawah Naungan PERSIKU
Kudus berbasis Web.
Pembimbing I : Rhoedy Setiawan, M.Kom
Pembimbing II : Diana Laily Fithri, S.kom

Telah disetujui oleh tim pembimbing
untuk diuji

Kudus, 17 Juni 2010

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Rhoedy Setiawan, M.Kom

Diana Laily Fithri, S.kom

HALAMAN PENGESAHAN

Nama Pelaksana Skripsi : Arif Rahman
Nomor Induk Mahasiswa : 2006 53 065
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Analisa Sistem Informasi Kompetisi Sepak Bola
Usia 23 Tahun di Bawah Naungan PERSIKU
Kudus berbasis Web.
Pembimbing I : Rhoedy Setiawan, M.Kom
Pembimbing II : Diana Laily Fithri, S.kom

Telah diujikan pada ujian sarjana, tanggal 21 Februari 2012
dan dinyatakan lulus

Kudus, 21 Februari 2012

Penguji Utama

Penguji I

Penguji II

Arif Setiawan, S.Kom, M.Cs Pratomo Setiaji, S.Kom Nanik Susanti, S.Kom

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik

Rochmad Winarso, S.T, M.T

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ hidup adalah perjuangan ”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. ALLAH SWT
2. Almarhum Muhammad Mansur

RINGKASAN

Penelitian skripsi telah dilakukan selama beberapa bulan kompetisi yang sedang berlangsung. Materi pokok penelitian adalah untuk mengetahui prosedur pendaftaran tim peserta beserta pemainnya yang nantinya digunakan sebagai bahan analisa perancangan sistem informasi kompetisi yang mampu menyajikan data secara valid, akurat, dan tepat waktu.

Perancangan sistem dilakukan dengan metode SDLC dan bahasa pemodelan menggunakan UML. Sedangkan bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan HTML dengan menggunakan *database* MySQL.

Hasil akhir perancangan tersebut menghasilkan Sistem Informasi Kompetisi Usia 23 Tahun di Bawah Naungan PERSIKU Kudus berbasis web yang dapat dijalankan secara *online* atau *offline*.

Kata kunci : **Sistem Informasi Kompetisi U23 Persiku, PERSIKU U23**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Tuhan semesta alam yang telah memberikan ilmu serta kecerdasan kepada setiap manusia yang belajar dengan sungguh-sungguh dan yang telah menganugerahkan rasa kasih sayang kepada penulis serta kepada hamba-hamba yang lain. Semoga kita senantiasa berjalan dalam naungan ridho-Nya. Shalawat keselamatan kami haturkan kepada Rosul terkasih Nabi Mohammad SAW.

Akhirnya dengan ridho Tuhan penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dan perancangan program yang harus dipenuhi sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi (S-1) pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp.PA selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Sugeng Slamet, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Arif Setiawan, S.Kom, M.Cs selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Rhoedy Setiawan, M.Kom selaku pembimbing I yang telah menularkan banyak ilmu dan memberikan pengesahan selama bimbingan.
5. Ibu Diana Laily Fithri, S.kom selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, dan pengesahan kepada penulis.
6. Segenap dosen Universitas Muria Kudus, khususnya Program Studi Sistem Informasi yang telah mengenalkan ilmu pengetahuan baru.
7. Almarhum Muhammad Mansur selaku kakak yang telah memberikan inspirasi untuk menyelesaikan pembuatan laporan skripsi ini.
8. Saodari Sulistiyowati yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan pembuatan laporan skripsi ini.

Beserta semua pihak yang telah berperan selama perkuliahan. Penulis menyadari bahwa ilmu akan terus berkembang dan tidak akan pernah surut, oleh

karena itu kami sangat mengharapkan pengembangan dari karya sederhana yang telah tersusun ini dan semoga mampu bermanfaat bagi kita semua.

Kudus, 20 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Skripsi	2
1.5 Manfaat Skripsi	2
1.5.1 Bagi Penulis.....	2
1.5.2 Bagi Akademis	3
1.5.3 Bagi Kantor Kepala Desa Mlati Lor	3
1.6 Tinjauan Pustaka	3
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.7.1 Sumber Data Primer	4
1.7.2 Sumber Data Sekunder.....	
1.8 Metode Pengembangan Sistem	5
1. Planing.....	5
2. Analisa.....	5
3. Desain.....	5
4. Implementasi	6

1.9	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1	Pengertian Sistem	8
2.1.2	Karakteristik Sistem	8
2.2	Pengertian Informasi	10
2.2.1	Informasi	10
2.2.2	Siklus Informasi	10
2.2.3	Kualitas Informasi	10
2.3	Pengertian Sistem Informasi	11
2.4	Komponen Sistem Informasi.....	11
2.5	Pengertian Kompetisi	13
2.6	Pengertian Sepak Bola	13
2.7	Flow Of Document.....	14
2.7.1	Pengertian	14
2.7.2	Simbol Dalam FOD.....	15
2.8	Konsep Dasar Sistem Berbasis Web Dengan Aplikasi PHP dan MySQL.....	16
2.9	Basis Data.....	16
2.9.1	Pengertian Basis Data.....	16
2.9.2	Tabel.....	16
2.9.3	Relasi Antar Tabel.....	17
2.10	UML	17
2.10.1	Notasi Dalam UML	18
2.11	Perancangan Database dengan UML	19
2.12	Rational Rose	21
2.13	Macromedia Dreamweaver 8	22
2.14	Pemrograman PHP	24
2.15	XAMPP	25
2.16	Database dengan MySQL.....	25

2.17 Pemrograman PHP dalam Database MySQL	26
BAB III	28
3.1 Sekilas tentang Persiku	28
3.2 Proses Pendaftaran Tim Peserta Kompetisi	30
BAB IV	32
4.1 Analisa Sistem yang Berjalan	32
4.2 Analisa Data dan Informasi	32
4.3 Analisa Perangkat yang di Gunakan	33
4.4 Analisa Biaya	33
4.5 Analisa Pengguna	33
4.6 Skenario Bisnis	33
4.7 Skenario Sistem	33
4.8 Perancangan dengan UML	34
a. Use Case	34
b. Class Diagram	35
c. Sequence Diagram	40
d. Activity Diagram	45
e. Statechart Diagram	48
4.9 Perancangan Basis Data	48
4.10 Perancangan Interface	52
4.10.1 Struktur Menu	
4.10.2 Desain Objek	
4.10.3 Desain Output	
BAB V	74
PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	74
5.1 Tampilan Progam	74
5.1.1 Tampilan Form Login	74
5.1.2 Halaman Utama Administrator	75
5.1.3 Tampilan Form Form Data Tim	76
5.1.4 Tampilan Form Update Data Tim	77
5.1.5 Tampilan Form Data Pemain	79

5.1.6	Tampilan Form Input Data Daftar Pemain	80
5.1.7	Tampilan Form Data Update Pemain	82
5.1.8	Tampilan Form Daftar Pelatih	83
5.1.9	Tampilan Form Update Data Pelatih	84
5.1.10	Tampilan Form Daftar Wasit.....	86
5.1.11	Tampilan Form Input Data Wasit	87
5.1.12	Tampilan Form Update Data Wasit	88
5.1.13	Tampilan Form Daftar Jadwal	90
5.1.14	Tampilan Form Input Jadwal.....	91
5.1.15	Tampilan Form Ubah Jadwal.....	91
5.1.16	Tampilan Form Daftar Hasil Pertandingan.....	93
5.1.17	Tampilan Form Masukkan Hasil Pertandingan	93
5.1.18	Tampilan Form Daftar Kelasemen	94
5.1.19	Tampilan Output Laporan Data Tim	95
5.1.20	Tampilan Output Laporan Data Pemain	95
5.1.21	Tampilan Output Laporan Daftar Jadwal	96
5.1.22	Tampilan Output Laporan Daftar Kelasemen.....	96
5.2	Studi Kasus Sistem Informasi Administrasi PBB	97
BAB VI	99
6.1	Kesimpulan	99
6.2	Saran.....	99
6.2.1	Saran Akademik	100
6.2.2	Saran Untuk BAWASDA.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101

BIOGRAFI PENULIS

Arif Rahman

Arif Rahman lahir 24 tahun yang lalu d sebuah desa yang sudah cukup maju. pendidikan awal sangatlah mempengaruhi intelektualnya. TK Islam Al Hidayah adalah TK terbaik yang dia pilih pada masa itu. Hingga sampai melanjutkan ke SLTA diapun selalu memilih yang terbaik. Saat pemilihan perguruan tinggi dia memilih yang berlokasi di 1 kota dengan tempat tinggal karena alasan bisa mengelola usaha yang dia rintis saat itu. Walaupun perguruan itu masih belum yang terbaik. Universitas Muria Kudus yang merupakan universitas yang cukup baik di kota Kudus saat itu telah berkembang menjadi yang terbaik saat ini.

Riwayat Pendidikan:

1. TK Islam Al Hidayah Gebog Kudus
2. SD Negeri 8 Gondosari
3. SLTP Negeri 1 Gebog
4. SLTA Negeri 2 Kudus
5. Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus tahun masuk 2006.

Bidang Bisnis :

1. Rental Game

PENGOLAHAN DATA HASIL POLLING

Dari polling yang dilakukan terhadap 10 responden mahasiswa program studi Sistem Informasi semester VI dan semester VIII via facebook diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aufal Widad	: sangat bagus	nilai	5
2. Bagus Tri Hanggoro	: bagus	nilai	4
3. Andy Prasetyo	: bagus	nilai	4
4. Haryanto	: bagus	nilai	4
5. Afif Zainuddin	: jelek	nilai	2
6. Haryoko Abdul Hamid	: cukup	nilai	3
7. Ristiani	: bagus	nilai	4
8. Agustinus	: bagus	nilai	4
9. Fajri Fadhillah	: sangat bagus	nilai	5
10. Ulil Albab	: bagus	nilai	4

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata} &= (5 + 4 + 4 + 4 + 2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 4) / 10 \\ &= 39 / 10 \\ &= 3,9 \text{ point (bagus)}\end{aligned}$$

Ket :

* skala nilai : 0 – 5